no.358 1989年 6/15
アミューズメント通信
JUNE 15, 1989

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)☎06(314)0309 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

法人申告所得ランキング2万5千社

大手のセガ社、ナムコ、タイトーは各3割増加

NES市場が拡大

任天堂は78位、コナミ工業838位に

毎年五月に発表される法人申告所得のランキングが各業界盛衰のバロメーターのひとつとして話題を集めているが、八五年二月施行の新風営法によるゲーム機営業の規制と、それにもかかわらず氾濫する遊技機賭博などにより、AMゲーム機分野はなお厳しい状況にあるものの、輸出および家庭用の伸びに補われて続伸した。家庭用TVゲーム、とくに「ファミコン」（FC）分野は、国内から海外（FCの米国版「NES」など）へと市場を移し拡大しており、当分はその影響を免れないと見られている。

遊園地分野では「東京ディズニーランド」を経営するオリエンタルランドがますます快調で、他の国内遊園地にも大きな影響を及ぼすもようだ。今後の余暇社会に重要な役割りを果すと期待されているAM業界ではあるが、一方では不合理な法規制で発展が阻害されている。そのなかで各社はそれぞれ努力の跡を残した。

今回発表されたのは前回同様、四千万円以上の申告所得のあった法人全部で、前回より一五%上回る八万七千九百六十七社（前回七万六千三百十九社）。八八年十二月末までの一年間に来た決算期をもとに多い順からランキングしたもので、帝国データバンク調べをもとに、「週刊ダイアモンド」と「週刊東洋経済」（各五月二十日号）などで発表された。本紙では従来と同様、「週刊ダイアモンド」に準拠し、上位二万五千社からAM業界関連分を下の表のとおり、リストアップした（次号で詳報の予定）。

「法人申告所得」とは企業が税務署に申告する税引前利益。しかし必ずしも税込み決算利益と一致するとは限らない。法人申告所得は四千万円以上ある場合、各税務署で公示され、これを民間の信用調査機関がデータとしている。なお発表後に「修正」申告などの例がまれだがありうる。

「変則決算」の多くは決算期の移行によるもの。変則決算の月数に基づき十二ヵ月決算額へと換算してランキングに載せている。

リストに入れていない関連分では、㈱CSK（535位）、グローリー工業㈱（569位）、㈱後楽園スタジアム（1127位）、グローリー商事㈱（1513位）、㈱ナナオ（9090位）など。またFCソフト関係では㈱エニックス（1223位）などがある。

「ファミコン」の国内出荷累計は三月末で千三百万台と落ち着いているが、米国向け「NES」が急速に拡大して日本のFCを追い越し、年内には二千万台に達する勢いになっている。このため業務用TVゲームメーカー各社のFC／NES市場への傾斜が進んでいる。またマスクROMの品不足のため、OEM生産の割当てなど深刻な問題が生じており、このため米国では反独占、特許侵害訴訟も起きている。

これら家庭用市場で大きなシェアを持つ任天堂㈱の八八年八月期の売上高は千七百八十六億円（今年八月期は二千四百八十億円の見込み）。うち「レジャー機器」のハードが四六%、ソフトが五三%、その他一%で、そのほとんどがFC／NES用。全体の六〇%が輸出用で、うちわずかだが業務用TVゲームが含まれている。今後はNES用がさらに大きくなるもようだ。

昨年売上高はセガ社、タイトー、ナムコの順

業務用の大手三社の申告所得については、昨年同様㈱セガ・エンタープライゼス、㈱ナムコ、㈱タイトーの順となった。

セガ社の八八年四月期の売上高は四百九十一億円（今年四月期は五百八十億円の見込み）で、うち業務用販売四〇%（輸出二一%）、家庭用販売三七%（輸出二四%）、オペレーション収入二三%となっている。全体の四六%と輸出比率は高いが、今後は家庭用輸出がさらに増える見込みだ。

ナムコの八八年三月期の売上高は三百五十億円（今年三月期は四百十億円の予定）で、うち業務用販売一三%、家庭用販売四五%、オペレーション収入四〇%、その他二%。輸出比率は六%と低いのが気がかりだ。家庭用はROM不足でやや少なめになり、それを業務用の回復で補いつつある。

タイトーの八八年三月期の売上高は四百七十八億円（今年三月期は未定）で、オペレーション収入五一%、業務用販売三一%、家庭用販売一〇%、その他八%の割合い。他社ハードでのソフト売上げに頼らず、業務用に重点を置いているのが特徴。輸出比率は一二%。

三社中ナムコのみグロス計算となっているが、オペレーション収入の順はタイトー、ナムコ、セガ社の順になり、タイトーが最大のオペレーター会社であることに変化はない。なおタイトーは株式上場を準備中。

コナミ工業㈱の八八年二月期の売上高は二百三十九億円（今年三月期は二百六十一億円）で、内わけは業務用一四%（輸出九%）、家庭用八一%（三一%）、その他五%。輸出比率は四〇%だったが、今年三月期はNES用が急伸し七五%に。

㈱ジャレコの八八年三月期売上高は八十一億円（今年三月期は九十七億円）で、業務用一九%、家庭用七五%。輸出〇五%だったが、今年三月期でNES用が急伸する。

業務用あるいはNES用ヒットなどで好調なのは、リスト以内ではサン電子㈱、テクモ㈱、㈱カプコン、㈱SNKなど。リスト以外でも、㈱テクノスジャパン、㈱セタなどが健闘した。

㈱ユニバーサルとその関連会社の健闘ぶりはスロットマシン、風営七号機によるもの（販売子会社は割愛した）。アイレム㈱とデータイースト㈱は約九万社以内に入らず不振だった。㈱第一興商、㈱日光堂、㈱T&Mの三社はカラオケ市場を確実なものにした。

オリエンタルランドの売上高は千億円を超す

遊園地関係では㈱オリエンタルランドが独走している。同社の八八年三月期売上高は千十億円。上場計画中とされている。

他では、明昌（明昌特殊産業㈱と㈱岡本製作所）、三精輸送機㈱、泉陽（泉陽興業㈱と泉陽機工㈱）、㈱トーゴ（25427位、七月期、一億五千六百万円）の順となった。㈱鈴鹿サーキットランドの売上比率で遊園地部門は二〇%。むしろ一〇〇%の㈱神戸ポートピアランドの伸びが目立つ。㈱エキスポランド（40207位）は不振だった。

本紙ランキングではいくつか手を加えたが、漏れている所もありうる。

総合順位	社名	88年申告所得（百万円）	決算月	87年申告所得（百万円）	増減率（%）
78	任天堂㈱	48,372	8	46,835	3.3
300	㈱オリエンタルランド	13,780	3	8,938	54.2
634	㈱第一興商	6,894	3	3,785	82.1
784	㈱セガ・エンタープライゼス	5,580	4	4,160	34.1
838	コナミ工業㈱	5,266	2	4,474	17.7
1111	㈱ナムコ	3,881	3	2,979	30.3
1384	㈱タイトー	3,074	3	2,258	36.1
1665	㈱よみうりランド	2,508	3	1,868	34.3
2272	ユニバーサル販売㈱	1,790	4	1,059	69.0
2393	加賀電子㈱	1,708	3	1,523	12.1
2612	サン電子㈱	1,553	3	1,510	2.8
2857	日本ブランズウィック㈱	1,417	11	1,554	▲ 8.8
2879	㈱鈴鹿サーキットランド	1,412	2	1,085	30.1
2982	㈱ジャレコ	1,363	3	1,846	▲ 26.2
3240	㈱ユニバーサル	1,249	2	1,930	▲ 35.3
3467	三精輸送機㈱	1,167	1	571	104.4
3879	明昌特殊産業㈱	1,045	1	1,686	▲ 38.0
4644	㈱日本コンラックス	865	3	——	——
5552	長島観光開発㈱	725	2	654	10.9
5581	テクモ㈱	721	3	1,079	▲ 33.2
5870	ジョイパック・レジャー㈱	692	3	354	95.5
6582	泉陽興業㈱	611	4	617	▲ 1.0
8069	㈱マタハリー電気商会	501	11	181	176.8
8349	旭精工㈱	484	8	——	——
9307	㈱日光堂	438	3	110	298.2
10632	㈱オスロー企画	382	12	41	831.7
10720	日邦産業㈱	379	3	382	▲ 0.8
11669	須貝興行㈱	348	3	398	▲ 12.6
14833	㈱神戸ポートピアランド	273	3	190	43.7
15645	㈱シグマ	257	5	228	12.7
16582	東映通信工業㈱	242	12	255	▲ 5.1
16793	㈱カプコン	239	12	235	1.7
18252	㈱東京サマーランド	219	12	154	42.2
18571	㈱ティアンドエム	216	2	——	——
19088	アルユメ㈱	210	10	335	▲ 37.3
19725	㈱エス・エヌ・ケイ	203	9	105	93.3
20616	㈱コインゲーム	194	9	166	16.9
20844	㈱東亜プラン	192	2	変 46	317.4
23465	㈱岡本製作所	170	3	192	▲ 11.5

上の表は全国法人所得ランキング2万5千社のうちAM業界関連分。「変」は変則決算分

NES用「テトリス」の独占販売権で

米国任天堂が逆提訴

テンゲンの「テトリス」めぐる命令申請も

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）は五月二十五日、米国のアタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）とその子会社、テンゲン社（本社ミルピタス、同社長）が任天堂グループの家庭用「テトリス」独占的販売権を侵害している、として両社を相手どってサンフランシスコの連邦地裁に訴訟を起こした。この訴訟は、テンゲン社が四月十八日に起こした訴訟に真向うから対抗するもの（本紙第356号を参照）。

任天堂グループが家庭用「テトリス」の世界的独占権を得たとの発表に対し、英国のミラーソフト社を通じてライセンスを得てNES用カートリッジ「テトリス」を出荷しようとしていたテンゲン社は、著作権侵害訴訟を起こし、任天堂にNES用「テトリス」の製造販売権のないことの確認や販売差し止め、損害賠償など求めていた。

これに対し米国任天堂は四月二十四日に、「テトリス」の原作者や著作権者の共同声明を発表するとともに、全面的な反論を発表した。そして同社が展開しているNES（ニンテンドー・エンターテイメント・システム）用のゲームカートリッジとして、テンゲン社が任天堂に無断で「テトリス」の出荷を始めたことから、米国任天堂が改めて訴えたもの。米国任天堂ではNES用「テトリス」を今夏にも発売するとの予定を、独占的販売権の獲得と同時に発表していた。

米国任天堂の訴えによると、同社がソ連政府の許諾機関、エローグが所有するTVゲーム「テトリス」に関し、エローグから世界的な独占販売権を取得しているが、この独占権をテンゲン社が侵害している、とのこと。このことから同社は、同社の独占権ならびにソ連政府の持つ権利を認めること、アタリゲームズ／テンゲン両社がNES用「テトリス」を製造販売するのを停止させる差止め命令を出すこと、などを求めている。

訴えに関し、米国任天堂のハワード・リンカーン上級副社長は、「アタリゲームズ／テンゲン両社には『テトリス』についての当社の権利を説明し、エローグとの許諾契約書のコピーまで渡しておいた。またNESの全ディーラーに当社の独占権について注意を呼びかけておいた。しかし、アタリゲーム／テンゲン両社はNES用「テトリス」の発売に踏み切った。今回の訴えについて、エローグも全面的に協力するとしている」と述べている。

この「テトリス」家庭用をめぐる双方の訴訟は、NES用ゲームカートリッジの供給をめぐる反独占、特許侵害訴訟という基本的な訴訟と複雑にからみ合っている。双方とも「トライアル」（法廷審理）を求めており、十一月十四日に「トライアル」が予定されているが、それまでに仮処分申請手続きがいくつか繰り返されている。テンゲン社がNES用「テトリス」を出荷したことは、任天堂の特許を侵害することにつながる以上、当然にも任天堂はその差止めを求める法的手続きをとることになる。同社は近く正式のNES用「テトリス」を出荷するとしており、NES用「テトリス」はテンゲン版と任天堂版の二種類出ることになる。

これに関し、五月二十五日、連邦地裁のファーン・スミス（女性）判事が双方にそれぞれ申請却下の判断を下したが、六月十五日にも審尋を行ない、改めて判断するとしており、複雑である。ひとつは任天堂が申請していたもので、テンゲン社がNES用「テトリス」を販売するのを「一時的」に「禁止する命令」。この申請は、任天堂から提出された書類が十分でなかったとして退けられた。

もうひとつは双方から申請されている「予備的差止め命令」で、これについては六月十五日に行なわれる審尋を経て、判断が示される。またさらに、アタリゲームズ／テンゲン両社の申請していた、任天堂による申請を却下するよう求める申請は却下された。こうした手続きはさまざまで、トライアルに至るまでのいわば〝前哨戦〟と考えられている。

いずれもＮＥＳ用「テトリス」の画面で、上は任天堂、下は米国テンゲン社のもの

コンシューマー部会設置に反発し

「業務用部会」提案

JAMMA第47回理事会で川楠理事が

日本アミューズメントマシン工業協会（中村雅哉会長、JAMMA）は五月十日、東京のホテルニューオータニで、任意団体としての同協会最後の第四十七回理事会を開き、社団法人化に伴う「解散」および「設立」総会（本紙前号既報）の議案を確認した。

同理事会は「解散」「設立」総会の直前に開かれたもの。まず両総会の手順について日南香専務から説明があり了承された。

社団法人の「定款」に関して、従来の定款との主な変更点の説明があった。うち「目的」「事業」中、AMマシン産業となっているのを「AMマシンソフトウェア産業」としたほうが適切ではないかとの意見（中村氏）があったが、ソフトウェア協が存在しており、またビデオゲームにはハードだけでなくソフトも含まれているというのが一般的解釈という説明が日南専務からあり、原案どおり了承された。従って「AMマシン」にはハードだけでなくソフトを含むことが確認された。

社団法人の「事業計画」は初年度、次年度の二年分提出となっており、先の定時総会で承認されたものを基本に初年度、次年度の計画をまとめた。また予算も同様である――など説明があり、承認された。

以上で総会関係を終え、㈱コアランドテクノロジーがM&A（企業の合併買収）により㈱バンプレストになったという「会員の名義変更」について審議した。前回理事会で調査の必要があるとしていたもので、その結果が報告され、名義変更は承認された。

川楠俊太郎理事から、先の理事会（二月二十八日）でコンシューマー部会が新設されたことに対して、AM業界の基本分野である業務用を対象とした「コインオペレーテッドマシン部会」を設置すべきである、との議案が提出された。提案によると、従来のディストリビューター部会を解散し、新設のコンシューマーに対してゲーム機、乗物機などの業務用機械のメーカー、販売業者を中心とした〝業務用部会〟を新設し、業務用AM機市場の活性化を図りたいとしている。

川楠理事は、JAMMAの本来の目的は、業務用AM機産業の発展にあったはず、とも語った。

中村会長は、「川楠氏と話合ったが十分理解を得られなかった。JAMMAが家庭用に傾斜し、業務用を忘れるということはない。川楠氏の意見を尊重し、（理事会に）提案されることになったが、審議は次回に持ち越したい」と説明した。これに関し、両意見とももっともとする声もあったが、次回理事会で改めて討議することになった。

上はＪＡＭＭＡ第47回理事会（５月10日）、下は群馬健娯協総会にて

群馬健娯協・通常総会

賛助会員制採用

県警は遊技機賭博で注意促す

群馬県健全娯楽業協会（事務局高崎市、吉村敬一郎会長、会員二十社）では五月二十二日、伊賀保温泉の伊賀保グランドホテルで第六期通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および決算案をそれぞれ承認した。

同総会には会員二十社全員が出席。冒頭、吉村会長が挨拶した後、来ひんとして出席した県警防犯部防犯課の倉田義夫係長が「昨年、遊技機賭博は十六件二百五十七人を検挙、三百二十台と賭金約七千五百万円を押収し、新風営法施行後、最高の数字となった。八号営業は昭和六十二年の四百五十一店をピークに減ってきており、今年四月末現在では三百五十四店となっている。これは賭博営業など問題のある店に対して、かなり力を入れて廃業させていることにもよる」と語った。

また同係長は吉村会長と相談の上、各署単位で八号営業者の組織化を進めるよう各署に文書で指示していることを明らかにした。これは各署単位に八号営業者を集め、防犯協会の一部会または独立した新しい防犯協会として組織するもので、十月末をめどに県レベルの組織にまとめるとのこと。

このほか暴力団排除に対して協力を求めた。

県防犯協会の西沢槌三専務理事は、同組合の組織率が低いことを指摘した上で「遊技機賭博など悪質な業者は未加入者に多い。組合に加入したからと言って必ずしも法を守るという保証はなく、守る守らないは営業者自身にかかっている。組合を強化、育成してもすべてが解決するわけではないが、まずできるだけ多く加入させ遵法、健全営業に努めるのが先決。そのためには弱小業者の会費軽減も検討する必要がある」と語った。

新入会員として㈱宝娯楽（矢野照和社長）、栄光娯楽商事（古山辰昭社長）、㈲宝鈴レジャー（松本優社長）の三社が紹介された。

議事に入り昭和六十三年度事業報告案を安井喜一郎会長が、収支決算案を会計担当が説明し、いずれも異議なく承認となった。

また平成元年事業計画案について吉村会長が二点を重点事業とすることを説明、承認された。その内容は次のとおり。

①会員の増強＝賛助会員制度（年会員五千円）を採用し、小規模事業者の加入を促進。管理者講習会の場でもPRをする。

②福祉事業への協力＝地域の催しなどにゲーム機を設置し売上げを寄付、あるいは不要ゲーム機の寄贈などを年一回以上行なう。

このほか出席メーカーによる新製品動向の説明、情報交換などが行なわれ、総会終了後は懇親会が開かれた。

委員会で検討中の

法人化めぐり意見聴取

AOU第18回理事会で賛否両論、財政上は困難

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（事務局東京、梅原靖三会長、AOU）は五月十六日、京都タワーホテルで第十八回理事会を開き、社団法人化を進めるかどうかについて意見聴取したほか、遊技機賭博に使われる機械自粛のためのアンケートを行なうことを決めた。

まず四国地区選出の理事が未定だったが、武市哲夫氏が就任したことが確認され、これで理事は二十六名となった。同理事会では、委任四名を含む二十一名が出席した。

AOUエキスポ89（三月一―二日、NSビル）について、駒井徳造ショー委員長から簡単な報告が行なわれた。ショーによる収入は約千百四十万円と予算（八百万円）を越す増収となり、これを本会計に繰り入れることが了承された。なお来年春は同じNSビルで開かれるもようだ。

青少年国民育成会議については、加藤駿介・愛されるゲーム場作り委員会委員長が報告した。すでにAOUは国民会議に正式加入しており、その年会費は二万円だが、養成講座開催などの協力を得ており、昨年に引続き五十万円寄付したい、との提案があり承認された。

懸案の「アンケート」については峯久・健全娯楽営業推進委員会委員長が原案を説明、詳細は森武美常務が口述した。原案は前日の会合でまとめたもので、これに対して「趣旨がわかりにくい」、「調査の結果、すぐに決定となるおそれがある」などの意見があり、親切な説明を加えて原案どおり、AOU傘下のオペレーター単位でアンケート調査を実施することが決まった。

懸案の社団法人化の問題については、駒井副会長がこの間の問題点について説明した後、意見交換した。駒井氏によると「法人化推進特別委員会」はこれまで三回開かれた。この委員会では主に、事務局が作成した設立趣意書案や定款案を、警察庁の指導に沿いながら検討してきており、参考までに各理事にこれら素案を送付した。法人化による地位向上、要望の効率化が期待されるという意見もあるが、財政的には極めて困難となるもようだ。もし法人化を進めるならば、会費（一社当たり五千円）を倍にし、さらに出展料収入（賛助会員の会費との名目にする）なども増額していかなくてはならない――など考えられている。

梅原会長は「検討する過程で勉強になったこともある」としながら、財政面など負担が大きくなってもよいか、あるいは現状のままのAOUでよいか、について意見を聴取したい、と述べた。

これに対し「なぜ今、法人化なのかという疑問がある。活動の充実が先決だ」、「地位の向上は無理。法人化は納得しかねる」という反対意見が少数ながらある一方、多数は「警察本部からの勧めもあり法人化に賛成だが、会費増額は問題」、「現在でも会費が高いという会員がおり、維持するのが精一杯」という意見を示した。とくに「AOUが風俗営業の枠の中で努力していくのか、将来的に風営撤廃をめざすのかで、法人化についての方針は全然ちがうことになる」など、AOUの本来の目的にからめての意見も出された。逆に、「警察との結びつきを利用して会員を増やすことも考えられる」という意見も示された。

梅原会長は全員の意見を聴いたとして、「法人化には大多数が賛成だが、財政的裏付けで難しいとのこと。会費について検討していきたい」とまとめている。

当初この理事会では、社団法人化を進めるための設立趣意書案と定款案について承認を求めることになっていたが、理事会では単に法人化に関する意見を聴取することに代え、承認案件は提出されなかった。

上はＡＯＵ第18回理事会（５月16日）、下は岐阜県協会第５回総会

京都健娯協・理事会

大阪ショー検討

説明不足などで不満の意見

京都府健全娯楽業協会（事務局京都、玉村勝美会長）では五月八日に第三十五回理事会、十八日に第三十六回理事会をいずれも京都市内の京都タワーで開き、「大阪AMショー」共催にかかる問題などを検討した。

三十五回理事会では同ショーについて①OAOから要望があった協力金の全会員からの徴収は困難であり、またその根拠や内容を説明した文書もない、②OAOショー委員会による説明の中で、ポリシー、コンセプトに欠けている部分が多い、③運営面で関連データベースが何もなく、予算案も不明確、④ゲーム大会への参加についての取り決めが明確ではない――などの意見が出され、これらをまとめてショー実行委員会に質問することになった。

理事二名が異動したため後任に川上祐氏（㈱ナムコ）、山岡信輔氏（㈱タイトー）が就任した。

新入会員について、正会員として㈱ビデオシステム（古川晃司社長）のほか、地区会員（兼業店）四社が紹介された。

三十六回理事会では、ショー協力金について全会員からの徴収は取りやめとなり、別の形で協力することになったこと、ショー剰余金が出た場合は共催協会へ配分されること、などの報告があった。またショー招待券関係、AOU法人化についても意見を交換した。

岐阜ゲーム機OP協・総会

再び真鍋会長に

県警、遊技機賭博を分析説明

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、牧勲会長、会員四十八社）では五月二十三日、岐阜市内の岐阜グランドホテルで第五回定時総会を開き、牧会長が辞意を表明したことに伴い前会長だった真鍋巧氏（岐阜特機㈱）を再び新会長に選任した。また総会終了後は岐阜県警防犯部から講師を招き、風営の実態などについての講演が行なわれた。

同総会には二十社が出席。田原敏充事務局長が司会となり、冒頭挨拶に立った牧会長は、健全娯楽のなお一層の徹底を求めた後、主に健康上の理由により辞意を表明し、「任期途中で申し訳ないが、会長辞任後は新会長を盛り立てていきたい」と語った。

来ひんとして県警防犯部防犯課風俗第一係の池田敬係長（後の講演会の講師）と、同協会顧問の白橋国弘県会議員の両氏から、健全性の徹底、組織強化と大同団結など望むとの挨拶があった。次に議案審議に移り、斎藤敬治理事が議長となって進められた。

昭和六十三年度事業報告案および収支決算案を佐藤正彦理事が説明、三浦保夫監事が監査報告を行ない、また平成元年度事業計画案ならびに予算案を大塚信一郎理事が説明し、いずれも異議なく承認された。

事業計画については次のとおり。①健全営業推進と社会的認知への努力＝健全営業と社会的認知の問題は、長期にわたり堅実で粘り強い活動により効果を上げるものであることを自覚し、賭博性の高いゲーム機使用を自粛するなど、業界への非難ふっしょくに最大の努力を傾ける。②関係機関との相互理解、信頼、協力関係の強化＝懇談会や研修会を中心に相互理解を深める。③協会運営の強化、円滑化の推進。

次に牧会長の辞意表明を了承。これに伴い理事の互選により真鍋理事を新会長に選任した（任期は次回総会までの一年間）。なお二宮光伸理事（名陽商事㈱）と村瀬正勝理事（岐阜西システムサービス）が、廃業のため退会。また大塚信一郎理事（㈱タイトー）からの辞任届を承認した。このため理事が三名欠員となったが、この後任理事については後日理事会で推薦した上で、会員の承認を得ることになった。

真鍋新会長は「当協会も六期目を迎えるが、設立当初の方針どおり当協会の自主性を貫き、同じ考え方の他団体とは協調し、また行政に協力しながら地域に密着した活動を展開していきたい」と挨拶した。

講演は県警の池田係長を講師として「岐阜県下の犯罪概況ならびに風俗

（次ページ４段目へ続く）

岐阜県警の池田敬係長

真鍋　巧会長

白橋国弘顧問（県会議員）

特許・実用新案 出願公告・公開

（５月16日〜25日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

五月十八日＝「レジャー乗物装置」、泉陽興業㈱（大阪）、2-5584、59-39314。

特許出願公開

五月十七日＝「画像合成表示装置」、㈱ナムコ（東京）、1-24489、62-282317。

五月十九日＝「遊戯装置」、コリン・ジュフリーウッド（イギリス）、1-296992、63-253679。

五月二十三日＝「スロットマシンのリール駆動装置」、㈱シグマ（東京）、1-298665、62-287928。「リールテープ固定具」、同、1-298667、62-287927。

実用新案出願公開

五月二十二日＝「遊戯用乗物」、トヨタ自動車㈱（愛知）、7-5494(請)、62-170954。

五月二十五日＝「テーブル型テレビゲーム機における操作部の取付構造」、㈱タイトー（東京）、7-7794、62-174580。「ゲーム機のカウンタシャッタ装置」、同、7-7795、62-174581。「同期信号発生回路」。任天堂㈱（京都）、7-7796(請)、63-125046。「娯楽乗物装置」、泉陽興業㈱（大阪）、7-7797、62-174073。

大阪89アミューズメントマシンショー

44社195小間に

出展社説明会で小間位置を決定

大阪89AMショー（近畿四府県協会共催、インテックス大阪、七月一－二日）の準備を進めているショー委員会（高嶋由之委員長）では、出展申し込みを五月十八日締め切り、小間調整を経て二十六日、大阪・本町の大阪府商工会館で出展社説明会を開き、展示小間の位置を決めた。

その結果、出展社はAOUエキスポ89（三十六社）を超える四十四社となった。展示小間は予定数（百九十二小間）を十八小間上回る二百十小間の申し込みがあったため、予定より三小間増やし申し込み小間数を十五小間削減した。これは最大の十五小間を申し込んだ四社から各三小間削減、また六小間を四小間に、二小間を一小間に削減した（各一社）ことによるが、これら削減方法にも不明な点がある。

なお小間位置はショー委員会が決定することになっていたが、説明会当日に抽選で決めることに変更、また乗物とプレス関係をまとめることが当日発表されるなど、戸惑う出展社もあった（当日段階で会場の出入口は未定だった）。出展社名と小間数は次のとおり。

アイレム㈱12、旭精工㈱1、㈱アミューズメント産業出版1、アミューズメント通信社1、㈱エス・エヌ・ケイ12、加藤工業㈱2、㈱カプコン12、㈱カワクス6、㈱キューアル2、ケイアンドユウ商会2、㈱ケーティーユー4、㈱コインジャーナル1、コスモ電子㈱8、コナミ㈱12、㈲こまや製作所2、三和電子㈱3、シグマ商事㈱12、㈱秀和2、㈱ジャレコ6、㈱セイミツ商事2、㈱セガ・エンタープライゼス6、㈱タイトー6、ダイショー商会2、大仙産商㈱2、テクナート2、テクモ㈱4、データイースト㈱6、東亜電子工業㈱1、㈱トーゴ6、㈱トロンシステム1、ナビス産業㈱2、㈱ナムコ6、㈱日光堂4、日邦産業㈱2、日本物産㈱10、バーリーサービス㈱2、パサデナ・インターナショナル㈱4、ビデオシステム㈱6、㈱ホームデータ6、㈱ホープ3、眞砂工業㈱2、㈱ユニバース2、㈱ローラートロン4、㈱ワキタ3。

「大阪AMショー」（7月2日分）のPRポスター

TAMOAの全面的協力で

武蔵野組合発足

警察署単位の組織作りへ

東京都の武蔵野警察署管内の八号営業者が集まり「武蔵野ゲーム機設置営業者組合」を四月二十四日に設立、会長に向井忍氏（㈱シーク）が就任した。

東京都では東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会（TAMOA）が各警察署と協力し、主に防犯と健全営業を目的として、警察署単位の業者団体作りを進めており、これまでに結成されたのは渋谷警察署管内の「渋谷ゲーム機設置営業者組合」（会長会社㈱シグマ）のみで、今回が二つ目となる。なお蒲田地区でも以前から準備が進められているが、まだ結成には至っていない。

同組合の結成は武蔵野警察署の呼びかけにより、同署管内の全八号営業者十社が集まり、同署で設立総会が開かれた。組合規則を承認し、役員が次のとおり選出された。

会長＝向井忍氏、副会長＝土屋晶弘氏（セガ社）。

事務局担当＝守屋松夫氏（㈱シグマ）。事務局所在地＝武蔵野市吉祥寺本町一の八の五、ゲームファンタジア吉祥寺内、☎（〇四二二）二一－〇六〇一。

このほかの組合員はゲームセンターアサヒ、㈱コアランド、新企画管理㈱、㈱タイトー、テクモ㈱、㈱ムサシ、ムサシノ樹林で、計十社十四店舗。

なおTAMOAでは、「都内各警察署単位に支部（組合）の結成を進め、所轄署と連絡を密にし、健全営業に徹して地域社会でのオペレーターの地位向上のため、積極的に協力する」としている。

（3めんからの続き）

営業の実態と今後の対応策」をテーマに、約一時間行なわれた。その主な内容は次のとおり。

池田係長は、まず最近全国的にも殺人事件が多発し犯罪が凶悪化していることを、例を挙げながら説明。また昨年全国で補導、検挙された少年は三万六千人で前年より減少したが、うち刑法犯は増えていることを指摘。

新風営法施行後の状況については「おおむね良好に推移している感じだ。八号営業は業界が健全営業に努めているが、一部不心得者がいる」とし、遊技機賭博の摘発状況を説明した。

それによると八号許可店は、県下で一月末現在二百五十五店となり、年々減少している。許可した店舗数は前年（八七年）二店、昨年三店。遊技機賭博は昨年一年間で十五店（前年も同）を摘発、五十三人（同六十五人）を検挙。

うち二〇%に当たる三店が八号許可店。また検挙人数は、警察では「胴元」と呼んでいる店側が二十八人（同三十人）、客が二十五人（同三十五人）、押収金額は四百五十万円。

なお同氏は「遊技機賭博犯の件数は相変わらず減っていないが、押収した賭博遊技機の台数は増えている」とし、その台数は八十五台（同七十九台）になったと説明。またそのうち〝エイトライン〟が三十九台（同四十三台）、〝ポーカー〟が三十四台（同二十三台）で、「その機種名まではわからないが、〝ポーカー〟が復活の兆しを見せており、そのほとんど全部がボーナスやサービスの付いたもの」と語った。

また同氏は「TVゲームはブロック崩しからインベーダーゲームに移ったが、その後ポーカーが出てから賭博事犯が発生し、ポーカーは一人で遊べる賭博機として社会問題になった。そして大人たちはゲーム場に対して、不良のたまり場的要素が強い、悪い友人ができやすいというイメージを持ち、ゲーム機は内容のいかんを問わず賭博機ではないか、との悪いイメージを一層強めることになり、全国的に大半の中学、高校が校則で立入りを禁止するような状況になっている」と語った。

さらに同氏は〝個人的な考え〟とした上で、「今後遊技機賭博が増え続け、悪いイメージが強くなるならば、ゲーム場は他の風営と同様の年齢制限を受け、あるいはメーカーも検定試験に合格した機種しか供給できず、ゲーム場も一、二台の機械を置く喫茶店も、機械を変えるたびに手数料を支払い変更承認の手続きをとらなければならない、という厳しい規制が課せられることになるのは当然と思われる。だから自分の首を締めることになる前に、業界でいい知恵を出し合って悪いイメージのふっしょくに努めることが先決。ゲームの開発側も、頭が良くなり教育上にも良いというものを作るのも一案」と語り講演を締めくくった。

この後、賞品提供、制限地域内での営業、病院や学校などとの距離、年始の時間延長——などの問題について質疑応答が行なわれた。

なお総会終了後、同協会新年度の第一回理事会を開き、委員会のあり方について検討した。これはこれまで委員会活動が活発でなかったこと、今回の総会で役員構成が一部変わったことから、充実を図るため再編成することになったもの。その結果、従来第一と第二に分かれていた広報委員会を一本化するとともに、三つになった各委員会の委員を改めて選任した。各委員会の委員長は次のとおり。

広報委員会＝篠田修平委員長、財務委員会＝川出茂夫委員長、組織強化委員会＝大前理枝委員長。

マイコンショー（東京）

AMロボが演奏

パソコン用TVゲームも披露

〝マイコン・未来の夢に新たな挑戦〟をテーマに「マイクロコンピューターショウ89」（社日本電子工業振興協会主催）が五月十日から四日間、東京平和島の東京流通センターで開催され、AMロボットなどAM関連機器も展示された。

同ショーはマイコンの普及を目的に、七七年から毎年開かれているマイコン関係の国内最大のショー。今回で十三回目となる。出展社は七十一社で、マイクロプロセッサ、ゲートアレイ、パソコン、関連機器など多数の最新機器が紹介された。

AMロボットを出品したのは日本電気で、同社とAMロボットメーカーの㈱ココロ（本社東京、秋山岑生社長）との共同開発による「ロボットバンド」を紹介した。これは五体のロボットから成る演奏ロボットで、ココロが二年前に開発したものに改良を加えたもの。従来ロボットは制御用に七つのMPU（マイクロプロセッサ・ユニット＝超小型演算装置）を使っていたのを、日本電気開発の新型32ビットMPU一個だけですべての動作を制御できるようにしたのが特徴。演奏中に各ロボットの動きを自由に変えることもできる。

また富士通がCD－ROM採用32ビットパソコン「FMタウンズ」を出品。これはセガ社家庭用ゲーム「アフターバーナー」をCD－ROMにプログラムしたものを使って紹介。シャープも32ビットパソコン「X68000」を、セガ社同ゲーム（フロッピーディスク）を使用してPRした。

マイコンショーにて「ロボットバンド」（上）、セガ社のホテルロケ

ゲーム音楽デコ

データイーストのアルバム

データイースト㈱の業務用TV機とフリッパーのゲーム音楽を集めたアルバム「ゲームサウンド・デコ」が、サイトロンレーベルから〝GSM〟第十六弾として六月二十一日発売となる。

収録曲は「ロボコップ」から最新の「アクトフェンサー」に至るTVゲーム五種と、フリッパー「トルピードアレー」「タイムマシン」の二種を採用。データ・サウンドチーム制作。CD二千五百五十円、CT二千二百九十円。

CD「ゲームサウンド・デコ」

連休はホテルで

セガ社がニューオータニに展開

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では五月三日から三日間、東京・千代田区のホテルニューオータニに臨時のロケ「ジョイフルファミリーランド」を設け、同ホテルの宿泊客らに好評となった。

セガ社では毎年、冬と夏休みに同ホテルで臨時ロケを開設しているが、今回はとくにホテル側の要望により初めてゴールデンウィーク中に設置することになったもの。

約千七百五十平方㍍のフロアにメダルゲーム機五十台、TVゲーム機十八台など計八十台のゲーム機を設置し、周囲にコース全長百二十㍍のレール走行式乗物機を走らせたことが特徴。このほか空気膜の巨大ゾウ、カラフルなトンネルなども設置し雰囲気を盛り上げた。

この期間中、同ホテルではTDLや横浜博などの見学客が多かったとのこと。同社では「売上げ、利益とも予想を大きく上回った。今後もこの種のイベントには演出と客層に合わせた運営面に力を入れていきたい」としている。

事務所移転

シグマ商事㈱＝東京都渋谷区神宮前六の十九の十八、コマツローリエビル、☎四八六－二八九一、真鍋勝記社長。

㈱禪＝名古屋市北区生駒町七の一四五、☎（〇五二）九八一－三七三三、松川浩之社長。

営業所開設

㈱ダックマン・福岡営業所＝福岡市南区大楠一の三十二の十一、第七川崎ビル、☎（〇九二）五二一－八七一一、松原丈幸所長。

論潮

まず努力を

だれもが言っていることではないが、オペレーション収入が悪いというオペレーターがいて、一方でTVゲーム機の売れゆきが悪いというメーカーがいる。愚痴をこぼしているにすぎないなら、聞き流せばいいだけだが、言っている内容はどうも切実なことらしく、軽視できない。

反対に、極めて順調に営業成績を伸ばしているオペレーターやメーカーもいる。こういう差が出てくるわけは、確かにいいロケーションやヒット商品に恵まれているかどうか、ということにもあるだろう。しかし置かれている環境が同じような水準にあるとしたら、やはりこれは自分たちがどれほど努力しているかによって違ってくるのではないか。

一見するとオペレーター業というのは気楽な商売で、売上げのよい機械があると、これと言って努力しないでも利益が上がってくる。メーカーのほうはそんなに気楽でもなく、厳しいリスクを負いながら開発を続ける。

しかしヒット作が出ると他からは楽して儲けているように思われがちだ。しかし、オペレーター以上にメーカーのほうが楽だということだけは、決してない。

オペレーション収益を支える要素としては、確かに機械の良し悪しが筆頭に挙げられる。しかしその他にも重要な要素は多い。立地条件は、それが良ければ売上げも高くなるが、それだけ不動産にかかる経費も高くなる。

ロケーションの管理は当然のことで、管理者がいないような手抜きで売上げが上がるはずもないが、人件費が高いとか人がいないとかの理由で、本当にいない場合がある。

地域社会との付き合いも手間や経費がかかるが、しっかりしておれば売上げが下がらない。消費税なども国政選挙に参加することで廃止させることもできる。

要はオペレーションをめぐるあらゆる課題に自ら取り組む必要がある、ということだ。そのためにも同業者と意見交換していいように思われる。

社団法人日本アミューズメントマシン工業協会　定款

「社団法人」は民法に基づき設立される公益法人（社団法人と財団法人）のひとつ。民法では次のように定めている。

第三四条【公益法人の設立】 祭祀、宗教、慈善、学術、技芸其他公益ニ関スル社団又ハ財団ニシテ営利ヲ目的トセサルモノハ主務官庁ノ許可ヲ得テ之ヲ法人ト為スコトヲ得

第三四条ノ二【公益法人の名称】 社団法人又ハ財団法人ニ非ザルモノハ其名称中ニ社団法人若クハ財団法人ナル文字又ハ此等ト誤認セシムベキ文字ヲ使用スルコトヲ得ズ

第三七条【定款】 社団法人ノ設立者ハ定款ヲ作リ之ニ左ノ事項ヲ記載スルコトヲ要ス

一　目的
二　名称
三　事務所
四　資産ニ関スル規定
五　理事ノ任免ニ関スル規定
六　社員タル資格ノ得喪ニ関スル規定

第三八条【定款の変更】 ①社団法人ノ定款ハ総社員ノ四分ノ三以上ノ同意アルトキニ限リ之ヲ変更スルコトヲ得但定款ニ別段ノ定アルトキハ此限ニ在ラス

②定款ノ変更ハ主務官庁ノ認可ヲ受クルニ非サレハ其効力ヲ生セス

第四三条【法人の権利能力・行為能力】 法人ハ法令ノ規定ニ従ヒ定款又ハ寄附行為ニ因リテ定マリタル目的ノ範囲内ニ於テ権利ヲ有シ義務ヲ負フ

これらの規定は現代かな使いと違って独特の表記方法を用いているため読みづらいが、社団法人を明確に規定している。うち「社員」とあるのは社団法人の構成員の法律上の呼び名で、定款では正会員が民法上の社員に当たるとしている。

社団法人は設立認可を要することから、定款変更は主務官庁の認可を得る必要がある。また理事の氏名、住所に至るまで八項目の登記事項があり、変更した場合は二週間以内に変更登記を行なう必要がある。これらの手続きは、任意団体の場合と異なり、厳密さが求められる。

（編集部）

第一章　総則

（名称）

第一条 本会は、社団法人日本アミューズメントマシン工業協会（JAPAN AMUSEMENT MACHINERY MANUFACTURERS ASSOCIATION。略称「JAMMA」）と称する。

（事務所）

第二条 本会は、主たる事務所を東京都千代田区に置く。

（目的）

第三条 本会は、アミューズメントマシン（ビデオゲーム機・乗物機等で人々が遊び楽しむ機械器具及び装置。以下同じ。）産業に関する調査研究、情報の収集及び提供等を行うことにより、アミューズメントマシン産業及び関連産業の振興を図り、もって我が国産業の発展及び国民生活の向上に寄与することを目的とする。

（事業）

第四条 本会は、前条の目的を達成するため、次の事業を行う。

(1) アミューズメントマシン産業に関する調査研究
(2) アミューズメントマシン産業に関する技術の開発研究
(3) アミューズメントマシン産業に関する情報の収集及び提供
(4) アミューズメントマシン産業に関する展示会、講習会、研修会等の開催
(5) アミューズメントマシン産業に関する内外関係機関との交流の促進
(6) アミューズメントマシンに関する登録
(7) アミューズメントマシンに関する標準化の推進
(8) 前各号に掲げるもののほか、本会の目的を達成するために必要な事業

第二章　会員

（種別）

第五条 本会の会員は、正会員及び賛助会員とし、正会員をもって民法上の社員とする。

二　正会員は、アミューズメントマシンの製造又は販売を営む法人及び個人並びにこれらの者を構成員とする団体とする。

三　賛助会員は、前項に該当しないもので、本会の目的に賛同し、その事業に協力しようとするものとする。

（入会）

第六条 本会の会員になろうとするものは、別に定める入会申込書を会長に提出し、理事会の承認を得なければならない。

二　法人又は団体たる会員にあっては、法人又は団体の代表者として本会に対してその権利を行使する一人の者（以下「会員代表者」という。）を定め、会長に届け出なければならない。

三　会員代表者を変更した場合は、速やかに別に定める変更届を会長に提出しなければならない。

（入会金及び会費）

第七条 会員は、総会において別に定める入会金及び会費を納入しなければならない。

（退会）

第八条 会員が本会を退会しようとするときは、別に定める退会届を会長に提出しなければならない。

二　会員が次の各号の一に該当するときは、退会したものとみなす。

(1) 禁治産又は準禁治産の宣告をうけたとき。
(2) 死亡し又は失踪宣告を受けたとき。
(3) 法人又は団体が解散し又は破産したとき。
(4) 会費を納入せず、督促後なお会費を一年以上納入しないとき。

（除名）

第九条 会員が次の各号の一に該当するときは、総会において正会員総数の三分の二以上の議決を得て、これを除名することができる。

(1) 本会の定款又は規則に違反したとき。
(2) 本会の名誉をき損し、又は本会の目的に反する行為をし

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

スーパーモナコＧＰ
新システムでＦ１レース
〝コックピット〞型も登場

SUPER MONACO GP

ジャンボツイン
上段下段の２層式景品機
上下別にプレイ料金設定

JUMBO TWIN

大旋風
征服軍を相手に空中戦！
編隊飛行で多彩攻撃展開

ウイニングラン（スタンダード）
コンパクトタイプで登場
パワフルなインカム能力

WINNING RUN (STANDARD)

株式会社カワクス
本　社　〒577　東大阪市川俣２丁目34番地　☎06(787)1881代
東京営業所　〒110　東京都台東区東上野１丁目24の４　丸千第２ビル　☎03(837)3884代
福岡営業所　〒810　福岡市中央区大名２丁目３の２　☎092(713)1083代

SEGA® 株式会社セガ・エンタープライゼス
本　社　東京都大田区羽田１－２－12　〒144　電話 03(743)7432(アミューズメント機器事業本部)
電話 03(743)7433(AM施設事業本部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－2－34　〒062　電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　〒561　電話 06(334)5333(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15　〒810　電話092(522)4715(代表)

“ドリーム・ファクトリー”の主役たち

スーパー4WDルーレット
仕様　寸法(幅×奥行×高さ)　0.5M×0.55M×1.0M
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

パーフェクト ボウル
従来にない低価格！メンテナンスフリー！
●手元のモニターにスコアが表示され、ゲーム終了時にプリントアウトします。
●オプションにより設置場所に合わせて３種類のタイプ（長さ）が選べます。
仕様

寸法(幅×奥行×高さ)	1.07M×5.1M×1.55M
消費電力	100V　350W
コインシューター	1P100円 2P200円(変更可)

〒91－36196

カノンロボ
仕様　寸法(幅×奥行×高さ)　1.5M×1.3M×1.85M
〒91－29985

エアーシップ
仕様　寸法(幅×奥行×高さ)　1.2M×1.77M×1.98M
〒91－32956

対抗モクラ
仕様　寸法(幅×奥行×高さ)　1.5M×1.07M×1.55M
〒91－35817

こんなこ いるかな号
©MICE・K
仕様　寸法(幅×奥行×高さ)　1.14M×1.8M×1.4M
〒91－29985

ワイルドトレイン
仕様　寸法(間口×奥行)　5.5M×2.5M
〒91－31394

バッテリーカー（F－1・タクシー・パトカー・バス）
仕様　寸法(幅×長さ)　0.85M×1.25M

株式会社トーゴ
本　社／〒152　東京都目黒区八雲1-5-7　☎(03)718-6521(特機販売部)
FAX.(03)725-2420　TLX.246-6310 TOGO.J.
工　場／〒223　横浜市港北区綱島東5-4-6　☎(045)531－6001
FAX.(045)542-8274

たとき。

二　前項の規定により会員を除名する場合は、当該会員にあらかじめ通知するとともに、除名の議決を行う総会において、当該会員に弁明の機会を与えなければならない。

（会員資格の喪失に伴う権利及び義務）

第十条　会員が第八条又は前条の規定によりその資格を喪失したときは、本会に対する権利を失い、義務を免れる。ただし、未履行の義務は、これを免れることができない。

二　本会は、会員がその資格を喪失しても、既に納入した会費その他の拠出金品は返還しない。

第三章　役員及び顧問

（種類及び定数）

第十一条　本会に、次の役員を置く。
(1) 理事　十人以上十五人以内
(2) 監事　二人

二　理事のうち、一人を会長、三人以内を副会長、一人を専務理事とする。

（選任）

第十二条　理事及び監事は、総会において、正会員（法人又は団体の場合にあっては、会員代表者とする。以下同じ。）のうちから選任する。ただし、特に必要があると認められる場合は、理事にあっては一人を限度として、正会員以外の者を理事に選任することを妨げない。

二　総会が招集されるまでの間において、補欠又は増員のため理事又は監事を緊急に選任する必要があるときは、前項の規定にかかわらず、理事会の議決を得て、これを行うことができる。この場合においては、当該理事会開催後最初に開催する総会において承認を受けなければならない。

三　会長、副会長、専務理事は、理事会において理事の互選により定める。

四　理事及び監事は、相互に兼ねることはできない。

（職務）

第十三条　理事は、理事会を構成し、業務の執行を決定する。

二　会長は、本会を代表し、業務を統轄する。

三　副会長は、会長を補佐して業務を掌理し、会長に事故があるとき又は会長が欠けたときは、理事会においてあらかじめ定めた順序により、その職務を代行する。

四　専務理事は、会長及び副会長を補佐して、業務を総括する。

五　監事は、民法第五十九条の職務を行う。

（任期）

第十四条　役員の任期は、二年とする。ただし、再任を妨げない。

二　補欠又は増員により選任された役員の任期は、前項の規定にかかわらず、前任者又は他の現任者の現任期間とする。

三　役員は、辞任又は任期満了の後においても、後任者が就任するまでは、その職務を行わなければならない。

（解任）

第十五条　役員が次の各号の一に該当するときは、総会において正会員総数の三分の二以上の議決を得て、当該役員を解任することができる。
(1) 心身の故障のため職務の執行に堪えないと認められるとき。
(2) 職務上の義務違反その他役員たるにふさわしくない行為があると認められるとき。

二　前項第二号の規定により解任する場合は、当該役員にあらかじめ通知するとともに、解任の議決を行う総会において、当該役員に弁明の機会を与えなければならない。

（報酬）

第十六条　役員は、無報酬とする。ただし、常勤の役員については、理事会の同意を得て、報酬を支給することができる。

（顧問）

第十七条　本会に顧問二人以内を置くことができる。

二　顧問は、学識経験者又は本会に功労のあった者のうちから、理事会の推せんにより、会長が委嘱する。

三　顧問は、本会の運営に関して会長の諮問に答え、又は会長に対して意見を述べる。

四　第十四条第一項の規定は、顧問について準用する。

第四章　会議

（種別）

第十八条　本会の会議は、総会及び理事会とし、総会は、通常総会及び臨時総会とする。

（構成）

第十九条　総会は、正会員をもって構成する。

二　理事会は、理事をもって構成する。

三　監事は、理事会に出席して意見を述べることができる。

（権能）

第二十条　総会は、この定款に別に定めるもののほか、本会の運営に関する重要事項を議決する。

二　理事会は、この定款に別に定めるもののほか、次の事項を議決する。
(1) 総会の議決した事項の執行に関すること。
(2) 総会に附議すべき事項
(3) その他総会の議決を要しない業務の執行に関する事項

（開催）

第二十一条　通常総会は、毎年一回、事業年度終了後六十日以内に開催する。

二　臨時総会は、次の各号の一に該当する場合に開催する。
(1) 理事会が必要と認めたとき。
(2) 正会員総数の五分の一以上から会議の目的たる事項を示して請求があったとき。
(3) 監事の全員から会議の目的たる事項を示して請求があったとき。

三　理事会は、次の各号の一に該当する場合に開催する。
(1) 会長が必要と認めたとき。
(2) 理事現在数の三分の一以上から会議の目的たる事項を示して請求があったとき。

（招集）

第二十二条　総会及び理事会は、会長が招集する。

二　総会を招集する場合は、日時及び場所並びに会議の目的たる事項及びその内容を示した書面をもって、開会の日の十日前までに通知しなければならない。

三　前項の規定は、理事会について準用する。ただし、議事が緊急を要する場合において、あらかじめ理事会において定めた方法により招集するときは、この限りでない。

四　前条第二項第二号若しくは第三号又は第三項第二号の請求があったときは、会長は、速やかに会議を招集しなければならない。

（議長）

第二十三条　総会及び理事会の議長は、会長がこれにあたる。ただし、第二十一条第二項第三号の請求があった場合において、臨時総会を開催したときは、出席会員のうちから議長を選出する。

（定足数）

第二十四条　総会は、構成員の二分の一以上、理事会は、構成員の三分の二以上の出席をもって成立する。

（議決）

第二十五条　総会及び理事会の議事は、この定款に別に定める場合を除くほか、出席構成員の過半数の同意でこれを決し、可否同数のときは、議長の決するところによる。

二　総会及び理事会においては、第二十二条第二項又は第三項の規定によりあらかじめ通知された事項についてのみ議決することができる。ただし、議事が緊急を要するもので、出席構成員の三分の二以上の同意があった場合は、この限りでない。

三　議決すべき事項につき特別な利害関係を有する構成員は、当該事項について表決権を行使する事ができない。

（書面表決等）

第二十六条　やむを得ない理由のため、総会又は理事会に出席できない構成員は、あらかじめ通知された事項について、書面又は代理人をもって表決権を行使することができる。

二　前項の代理人は、代理権を証する書面を会議ごとに議長に提出しなければならない。

三　第一項の規定により表決権を行使する構成員は、第二十四条及び前条第一項の規定の適用については出席したものとみなす。

（議事録）

第二十七条　総会及び理事会の議事については、次の事項を記載した議事録を作成しなければならない。
(1) 日時及び場所
(2) 構成員の現在数
(3) 出席した構成員の数及び理事会にあっては、理事の氏名（書面表決者及び表決委任者を含む。）
(4) 議決事項
(5) 議事の経過の概要
(6) 議事録署名人の選任に関する事項

二　議事録には、議長及び出席した構成員のうちからその会議において選任された議事録署名人二人以上が署名押印しなければならない。

第五章　資産及び会計

（資産の構成）

第二十八条　本会の資産は、次に掲げるものをもって構成する。
(1) 設立当初の財産目録に記載された財産
(2) 入会金
(3) 会費
(4) 寄附金品
(5) 資産から生じる収入
(6) 事業に伴う収入
(7) その他

（資産の管理）

第二十九条　本会の資産は、会長が管理し、その管理方法は、理事会の議決による。

（経費の支弁）

第三十条　本会の経費は、資産をもって支弁する。

（事業年度）

第三十一条　本会の事業年度は、毎年四月一日に始まり、翌年三月三十一日に終わる。

（事業計画及び収支予算）

第三十二条　本会の事業計画書及び収支予算書は、会長が作成し、毎事業年度開始前に総会の議決を得なければならない。ただし、やむを得ない事情により当該事業年度開始前に総会を開催できない場合にあっては、理事会の議決によることを妨げない。この場合においては、当該事業年度の開始の日から六十日以内に総会の議決を得るものとする。

二　前項ただし書の場合にあっては、総会の議決を得るまでの間、前事業年度の予算執行の例による。

三　第一項の規定による総会の議決を得た事業計画書及び収支予算書は、当該事業年度開始後三月以内に通商産業大臣に提出しなければならない。

四　第一項の規定による総会の議決を得た事業計画書及び収支予算書の変更は、理事会の定めるところによりこれを行い、速やかに通商産業大臣に提出しなければならない。

（事業報告及び収支決算）

第三十三条　本会の事業報告書、収支決算書及び財産目録は、会長が事業年度終了後遅滞なくこれを作成し、監事の監査を経た上、当該事業年度終了後六十日以内に総会の議決を得なければならない。

二　前項の議決を得た事業報告書、収支決算書及び財産目録は、当該事業年度終了後三月以内に通商産業大臣に提出しなければならない。

（特別会計）

第三十四条　本会は、事業の遂行上必要があるときは、総会の議決を経て、特別会計を設けることができる。

二　前項の特別会計に係る経理は、一般の経理と区分して整理するものとする。

（収支差額の処分）

第三十五条　本会の収支決算に差額が生じた場合は、総会の議決を得て、その全部又は一部を積み立て、又は翌事業年度に繰り越すものとする。

（借入金）

第三十六条　本会は、資金の借入をしようとするときは、その事業年度の収入額を上限とする借入金であって返済期間が一年以内のものを除き、理事会において理事現在数の三分の二以上の議決を得、かつ、通商産業大臣の承認を受けるものとする。

第六章　定款の変更、解散等

（定款の変更）

第三十七条　この定款は、総会において正会員総数の四分の三以上の議決を得、かつ、通商産業大臣の認可を受けなければ変更する事ができない。

（解散）

第三十八条　本会は、民法第六十八条第一項第二号から第四号まで及び第二項の規定に基づき解散する。

二　本会は、民法第六十八条第二項第一号の規定に基づき解散する場合は、総会において正会員総数の四分の三以上の議決を得、かつ、通商産業大臣の許可を受けなければならない。

（残余財産の処分）

第三十九条　本会が解散の際に有する残余財産は、総会において正会員総数の四分の三以上の議決を得、かつ、通商産業大臣の許可を受けて、本会と類似の目的を有する他の法人又は団体に寄附するものとする。

第七章　補則

（部会及び委員会）

第四十条　本会は、事業の円滑な遂行を図るため、部会及び委員会を設けることができる。

二　部会及び委員会は、その目的とする事項について、調査し、研究し、又は審議する。

三　部会及び委員会の組織及び運営に関して必要な事項は、理事会の議決を得て、会長が別に定める。

（事務局）

第四十一条　本会に、事務を処理するため事務局を置く。

二　事務局には、事務局長及び所要の職員を置く。

三　事務局長は、理事会の同意を得て会長が委嘱し、職員は、会長が任免する。

（実施細則）

第四十二条　この定款の実施に関して必要な事項は、理事会の議決を得て、会長が別に定める。

附則（平成元年六月一日）

一　この定款は、通商産業大臣の設立許可のあった日（以下「許可日」という。）から施行する。

二　本会の最初の事業年度の入会金及び会費は、第七条の規定にかかわらず、設立総会の定めるところによる。

三　本会の設立当初の役員は、第十二条第一項及び第二項の規定にかかわらず、設立総会の定めるところにより、その任期は、第十四条第一項の規定にかかわらず、平成二年度に開催する通常総会の日までとする。

四　本会の最初の事業年度は、第三十一条の規定にかかわらず、許可日から平成二年三月三十一日までとする。

五　本会の最初の事業年度の事業計画及び収支予算は、第三十二条第一項の規定にかかわらず、設立総会の定めるところによる。

六　本会の設立により、日本アミューズメントマシン工業協会の正会員は、第六条第一項の規定にかかわらず許可日から本会の正会員となる。

七　本会の設立により、日本アミューズメントマシン工業協会の賛助会員は、第六条第一項の規定にかかわらず、許可日から本会の賛助会員となる。

八　本会の設立により、日本アミューズメントマシン工業協会のすべての権利及び義務は、本会が包括的に承継する。

塩田跡を埋立て　海を望む遊園地

県立公園内に4月29日オープン

上の写真は高さ50ｍの大観覧車で、上部からは眼下に広がる瀬戸内海の景色が楽しめる

兵庫県が赤穂市の県立赤穂海浜公園内で建設を進めてきた遊園地「赤穂わくわくランド」がこのほど完成し、四月二十九日オープンした。

赤穂海浜公園は、観光地で有名な赤穂御崎の西側一帯にあった塩田跡を埋立てて作られたもので、七四年に整備工事に着手し、八七年に総面積七十二万平方㍍のうち約三十万平方㍍を開園、続いて今回遊園地部分の四万千平方㍍が完成した。

同県では〝全県全土公園化〟をスローガンにした各種施策を進めており、同公園はその一環として設置されたもので、県指定の十番目の都市公園となる。

公園内には遊園地のほか復元された各種塩田と製塩作業所などを設けた「塩の国」、海と塩をテーマにした「海洋科学館」、十三面のテニスコート、砂丘、大きな池や林などがあり、全体として〝レジャー、学習、スポーツ、憩い〟の四つの要素を基本に構成されている。なお車イスを使う身障者への配慮として、公園内を自由に移動できるよう緩やかな坂道を至る所に設けている。

同公園の管理、運営に当たる㈶兵庫県公園協会・同公園管理事務所の河村厳之所長は「西播州地域の県民を対象に設置したもので、人々の過ごし方の一環として当公園での遊び、学習、運動が複合的に採り入れられれば、当公園設置の目的は達成される」としている。

右側の上の写真はバーを上下させて走る「ポンピングログ」、下は定員二十四名のレール走行式乗物機「おとぎ列車」

入園無料、大型機は直営

公園および遊園地「わくわくランド」はいずれも入園は無料。河村所長は「あくまで県民サービスの一環として設置したものなので、維持費のみ支払ってもらうという考え方」としており、乗物機の利用料金は安く設定。なお遊園地の総事業費は約二億五千万円。

設置機械はすべて泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）が納入、設置し、うち大型機は買取り直営、小型機は泉陽（一機種のみ三和鉄工㈱）の運営となっている。設置機種などは次のとおり。

高さ五十㍍、定員二百十六名の大観覧車「ジャイアントホイール」、走路全長五百㍍の「ゴーカート」。いずれも利用料金四百円。あとは二百円。十二台の乗り物が回転する定員三十六名の「アストロUFO」、定員三十二名「チェーンタワー」、垂直回転する「ピーターパン」。以上は直営。

レール全長百九十㍍の走行式乗物機「おとぎ列車」、ぬいぐるみ式「サファリペット」。以上の機械はすべて泉陽製。走路全長百五十㍍「ポンピングログ」（朝日エンジニアリング㈱製）、レール走行式乗物機二種（同）、バッテリカー七台（同）、定置型乗物機十台。以上五施設は泉陽運営。このほか観覧バス「ロードトレイン」（イタリア・ドット社製、㈱禅が導入）を三和鉄工が運営。また直営により変形自転車約三十台（二十分間三百円）、水上を走るペダル式ボート約十台、大小のアスレチック遊具なども設置。

なお二年後には「ローラーコースター」「メリーゴーランド」「サイクルモノレール」やレジャープールなども設置されることになっている。

河村所長によると「年間三十万人の入園者数を見込んでおり、これが採算ベース。これ以上入って利益が出た場合は、すべて園内充実のための投資に充てる」としている。

同園は毎週火曜日と年末年始のみ休園で、営業時間は午前十時から午後五時まで。

回転直径13ｍ、定員36名の「アストロＵＦＯ」（上）と「チェーンタワー」やレール走行式乗物機、バッテリーカーなどのようす

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▶SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT　■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT　■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

▶TD-S+PALSE-NEO

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO　■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したＶＨＤビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT　TD-S

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

株式会社ティアンドエム
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8－10
TEL(06)356-0467(代)　FAX(06)356-1257

東京支社　〒106 東京都港区六本木1丁目5-10　☎(03) 582-9671(代)
福岡支社　〒612 福岡市博多区博多駅東3丁目13-21　☎(092)481-0235(代)
東営業所　〒577 東大阪市楠根2丁目80　☎(06) 744-6057(代)
堺営業所　〒590 堺市櫛屋町東1丁1-1　☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所　〒064 札幌市中央区南五条西2丁目　☎(011)531-8188(代)
D.C.センター　〒577 東大阪市楠根2丁目80　☎(06) 744-6058(代)

SNK
株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
大阪本社　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号　TEL.06-338-7007　FAX.06-338-7150
東京支店　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F　TEL.03-865-9431　FAX.03-865-9437
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

今年も合同DB会合

米国のカプコンとデータイースト

フリッパー「プレイボーイ」の発表盛大に

米国サンノゼを拠点とするデータイーストUSA社（本社カリフォルニア州サンノゼ、ロバート・ロイド会長）とカプコンUSA社（本社カリフォルニア州サンタクララ、中山喜仁社長）が、昨年と同様〝合同ディストリビューター会合〟を開いた。これは五月十一―十二日に、ロサンゼルス北部のビバリーヒルトンホテルなどで行なわれたもの。両社は昨年五月初めて〝合同DB会合〟を開いたが、参加したディストリビューターにとっては二社分を一回で済ませることができると歓迎されている。

製品説明は十一日の午前中、まずカプコンUSA社が行ない、午後はデータイーストUSA社が行なった。カプコンUSA社は、クワーズビールとの提携版「クワーズボウリング」、CPシステムの「ダイナスティウオーズ（天地を喰らう）」、「ウィロー」、そして参考品として『ポーカーレディーズ』（麻雀学園の絵を使うTVポーカー）を披露した。うち「クワーズボウリング」は、ビールの銘柄として知られるクワーズビールとの提携版で、従来の「カプコンボウリング」をアレンジしている。以上について、ビル・クレーバン販売部長が説明した。

大勢のプレイメイトで飾られたフリッパー「プレイボーイ」

データイーストUSA社のスチーブ・ウォルトン販売部長は、新製品としてフリッパー「プレイボーイ」、アクションもののTVゲーム機「スライスパイ」、アーケードゲーム機「スラップショット」について簡単に説明した後、参加者をプレイボーイ・マンションに案内し、フリッパー「プレイボーイ」の披露を行なった。

フリッパーは雑誌「プレイボーイ」の三十五周年を記念して、データイースト・ピンボール社がプレイボーイ・エンタープライズ社と提携して製作したもので、六月には出荷される。「プレイボーイ」はバリー社による第一作（七九年）があり、今回は二作目となる。「プレイボーイ」の創設者、ヒュー・ヘフナー氏と婚約者のキンバリー・コンラッドさんらが、バックガラスに描かれている（つまり三十五周年パーティーが描かれている）。

その〝三十五周年パーティー〟がこの日、プレイボーイ・マンションで開かれたことになるわけで、ヘフナー氏らプレイボーイ社側とロイド氏らデータイースト社側が挨拶に立ち、新製品「プレイボーイ」を初めて公開した。参加したディストリビューターも、大勢の美しい〝プレイメイト〟と親しくなることができて、喜んだもようだ。

なお二日目は恒例のゴルフコンペがパームスプリングで行なわれた。

フリッパー「プレイボーイ」の発表で（中央から右へ）データイーストUSAのジョー・カミンコウ氏、ロイド会長、ヘフナー氏

合同DB会合のうち、データイーストUSA社の製品説明のよう（中央はウォルトン氏）

連邦議会訪問団

AMOAが恒例の

議員らによるゲーム大会も

全米AM機オペレーター協会、AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ、クライド・ナップ会長）では四月十六―十八日、ワシントンDCで恒例の「ガバメント・アフェア・コンフェレンス」を開催、これに会員ら百七十七名（昨年百二十五名）が参加し、盛り上がった。

これは連邦政府および上院・下院の議員に対して会員が自分たちの抱える切実な問題について直接話合う、というAMOAの重要な事業活動。さまざまなアトラクションがあり、最終日（十八日）には議員らによるゲーム大会が行なわれた。

議員との討論の話題は①1ドル硬貨の鋳造・流通、②ジュークボックスの音楽著作権使用料の軽減化、③TVゲーム機の並行輸入の是否の判定など。新1ドル硬貨発行を求める法案はすでに提出されていたが、会期が新しくなったため二月二十二日に再提出（上院、下院とも）されている。音楽著作権のロイヤリティーについては、許諾機関のCRTと交渉中である。並行輸入問題についてはタイトー対レッドバロン訴訟の第一審判決で、そもそもこれは立法府の問題としているため、解決のための立法が望まれている。

催されたアトラクションのなかには、ジュークボックス百周年を記念して「トーマス・エジソンを称える」ディナー・パーティーもあり、これにはレコード関係のASCAPなども参加した。

議員とその家族の参加するゲーム大会は、今回フリッパーと硬貨作動式バスケットボールを使って行なわれた。参加した議員らの数はなんと六百人以上。大会の結果、民主党が勝ち、州別ではオハイオ、テキサス両州が優勝した。

AMOAではこうした活動を通じて、業界の実態と問題点を議員たちに知ってもらうことにより、多くの懸案の解決を図る助けになる、としている。

AAMAの公共広告をFBI活用

「人生はTVゲームではない。飲酒運転をやめるか、飲まないで運転するか、しかない」。これはAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション）が作った公共広告としてのCMのメッセージだが、米国連邦捜査局（FBI）の本部ビル見学者コースにテレビが置かれており、見学者はこのCMに接することになる。

このCMはセガ社「アウトラン」を使ったもので、なかなかの出来だった。八十七年八月に制作された（本紙第319号参照）。

出展募集を開始

今年のIAAPA

11月中旬、アトランタで開催

国際的な遊園地総合展として知られている「IAAPAショー」は今年十一月十五―十八日、ジョージア州アトランタのワールド・コングレス・センターで開かれる。このショーは今回で七十一回目を迎えることになり、規模も一段と大きくなるもようだ。

同ショーに関する出展案内は三月下旬から開始されている。昨年は約六百社が出展、千三百五十小間（一小間は百平方フィート）を使っていることから、今年は千五百小間を用意している。出展料は小間当たり九百ドルだが、角の小間は千ドル。また百五十平方フィートの小間もあり、これは千百ドルとなっている。また屋外展示（平方フィート当たり四ドル）も用意されている（申し込みの締切りは九月一日）。

遊園地ビジネスは米国をはじめ各国で活発化しており、そのためIAAPAショーは一層重要な国際見本市となっている。詳しくはIAAPA事務局（ファックス☎七〇三―八二四―八三六五）まで――。

Bondeal Charts

香港　Bondeal Charts　九龍

トップ10ビデオゲーム

5/20	5/13	機種名（メーカー名）	週数
1	―	ゴールデンアックス（セガ社）	1
2	1	クラックダウン（セガ社）	2
3	3	ダウンタウン（セタ／タイトー）	2
4	2	テトリス（アタリゲームズ）	13
5	―	ストライダー（カプコン）	1
6	―	ゴールズ&ゴースト〔大魔界村〕（カプコン）	1
7	―	サンダークロス（コナミ）	1
8	5	エースアタッカー（セガ社）	22
9	6	カベール（TAD）	24
10	9	スーパーゴルフ（太平技研）	6

トップ5完成品ビデオ

5/20	5/13	機種名（メーカー名）	週数
1	1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	5
2	2	スーパー・オフロード（レーランド）	7
3	3	サイバーボール（アタリゲームズ）	5
4	5	チャンピオンスプリント（アタリゲームズ）	5
5	4	アパッチ3（辰巳／ジャレコ）	11

話題のマシン

セガ社「スーパーモナコGP」DX
7段変速を駆使
ガンゲーム機「フォーチュンホイール」も

F1レースを採用した体感TVゲーム機「スーパーモナコGP」が六月一日、またガンゲーム機「フォーチュンホイール」が五月中旬、いずれも㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から発売となった。

「スーパーモナコGP」はF1グランプリ"モナコ"をイメージしたもの。オートマチック、四段変速、七段変速の三種類のギアシステムを採用し、ギアチェンジがハンドル部分に取付けられたプレートの操作により、ハンドルから手を離さずにできること、エアーコンプレッサーとCPU制御の電磁弁の作用で、座席部分がゲームに対応して大小の微妙な動きをすること、26インチモニターにフレネルレンズを取付けた迫力ある大画面、リアルなサウンド効果――などが特徴。足元にアクセルとブレーキのペダルがある。

ゲームは予選の走行タイムにより決勝のスタート順位が決められ、決勝では一レース三周を三位以内でゴールすれば、次のステージへ進む。晴天と雨天（滑りやすい）コースがあり、常に制限順位（ポジションリミット）以内で走行しなければならない。ただし制限順位は周回ごとに変わるので注意。画面上部にバックミラーが付いており、後方から迫る他車に抜かれないよう他車の進行を阻んだりしながら、順位が下がらないようにする。予選でタイムオーバーとなるか、決勝で制限順位以下になるとその時点でゲーム終了。コックピット型の"デラックスタイプ"でOP価格百四十九万五千円。

スーパーモナコGP

ガンゲーム機「フォーチュンホイール」は同社「ブルズアイ」の内容を一新したもの。三メートル前方の標的を狙って銃を構え、プラスチック弾で狙撃する。

中央部に一ヵ所の標的があるルーレットと、その周りに四ヵ所（うち一ヵ所は動いている）の標的が設けられている。標的には当たると反応するセンサーが付いている。周りの四ヵ所の標的を狙撃し一定得点になると、ルーレットの電光が回転。この時ルーレット中心部の標的に命中すると電光が停止し、指定枠に止まった数字に応じて高得点。タイマー（三十～九十秒）と弾数（五～十発）は切替え可能。一定得点以上でタイマーが延長され、再びルーレット回転。OP価格四十九万八千円。

フォーチュンホイール

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

TV画面で8種類の運勢を
タロットで占う
サンワイズの「アナザーワールド」

TV占い機「アナザーワールド」が、㈲サンワイズ（本社東京、松下清社長）から三月以降発売となっている。

これはタロットカードによる占いで、アップライト型キャビネットを使用したもの。トラックボールとボタンを操作。

まず生年月日、名前を入力し、占いたい項目を選択。占い項目は恋愛、仕事、性、金銭、結婚、ギャンブル、健康、学業の八種類の運勢。画面に七十八枚のタロットカードが裏向きに表示され、これをトラックボールでシャッフル。この操作が占い結果を左右する。次に魔女が五枚のカードを抽出し、遠い過去と未来、近い過去と未来、現在のそれぞれの占い結果がプリントアウト（A4版）される。この文章の組合せが約六百十億種もある。

利用料金は一回三百円または五百円で切替え可能。18インチモニター採用。プリント用紙二千枚まで収納。本体定価百十二万円。ムードを盛り上げるフレーム付き専用カーテンもあり定価八万円。

アナザーワールド

子ども向けメダルゲーム機
ポストに手紙？
こまやから「ラブメール」

どの男の子にラブレターが来るかを当てるというメダルゲーム機「ラブメール」が、㈲こまや製作所（本社神戸、田中弘社長）から三月以降発売となっている。

盤面に四人の男の子とポストがあり、メダルまたは十円硬貨（最高五枚まで）を投入後、一人をボタンで選択。スタートボタンで一斉にポストのふたが開き、選んだ男の子のポストの中にハートが出ると当たり。続けて三回当てると八倍のメダルが払出される。百円でメダル十一枚の貸出機構付き。定価四十二万円。

ラブメール

話題のマシン

SNK「ギャングウォーズ」基板
格闘アクション
「チャンピオン・ベースボール」も

TVアクションゲーム機「ギャングウォーズ」が六月十二日、TV野球ゲーム機「スーパー・チャンピオン・ベースボール」が中旬に、いずれも㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、川崎英吉社長）から発売となる。

「ギャングウォーズ」は誘拐された"シンシア"を救うため、ギャングどもをやっつけていくという内容で、二人同時プレイ、途中参加もできる。ダウンタウン、チャイナタウン、夜の線路上など全部で五ステージ構成。画面はプレイヤーの動きに応じてヨコ（一部タテにも）スクロール。八方向レバーと三つのボタンを操作。

Aボタンでキック、Bでパンチ、Cでジャンプを行ない、C↓Aでジャンプキック、AC同時に押すとかがんだ姿勢からのキック、BC同時で同様にパンチを出す。プレイヤーは攻撃型、スピード型、防御型、平均型の中から好みのタイプを選択できるのが特徴。敵が落とした武器を拾って使える。またそれを捨てることもでき、状況に応じて使う。ボスを倒すとステージクリアで腕前が五段階評価され、それに応じてパワー（力、速度、防御）が得られる。敵のしぐさが奇想天外でコミカルなことが、ゲームを面白くしている。タイマーとライフ制を併用。OP価格十三万八千円。

ギャングウォーズ

「スーパー・チャンピオン・ベースボール」は一人用の場合はコンピューターチームと、二人用では同時プレイで対戦。球場は広さ、風向き、芝が異なる三種類から選択。雨や風など気象条件が変わり、プレイに影響を与えることなどが特徴。

八方向レバーと三つのボタンにより多彩な投球、ヒット&ラン、バスター、タッチプレイ、盗塁、タイムなどができる。状況により監督の表情などが変わるのが面白い。得点とタイマー制併用。相手チームに勝つと次の試合へ。ヒットでタイム延長。コールドゲームもある。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

スーパー・チャンピオン・ベースボール

タイトーからフリッパー「ホットショット」
射的をテーマに
TV機「アルバレスター」「大旋風」基板も

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から米国プリミア社製フリッパー「ホットショット」が五月中旬、TVゲーム機「アルバレスター」が二十七日発売となった。また同社から㈱東亜プラン開発TVゲーム機「大旋風」が、六月中旬発売となる。

フリッパー「ホットショット」はカーニバルの射的をテーマとしたもの。プレイフィールド上部に透明の傾斜レーンが設けられ、その下に八の字型に左右各八個のドロップターゲットがずらりと並んでいる。

中央と左右にある白い四つのターゲットをヒットするとボールがロックされ、次のシュートでマルチボールプレイ。白四つと八個のターゲットを二回完成させると、エクストラボール、さらに四回完成でスペシャルとなる。また左右八個のドロップターゲットを全部落とすとフリッパーの間にドロップターゲットが現れ、これをヒットするとボーナス得点のチャンスとなる。オーソドックスなフリッパーだが、多くのフィーチャーがある。OP価格四十八万七千五百円。

ホットショット

TVゲーム機「アルバレスター」は、都市や海などの上空を戦闘機が飛しながら、敵機や地上（海上）の敵を撃破していくというスピード感ある空中戦を展開。画面は自動的タテスクロールで、全部で九ステージの展開がある。二人同時プレイ、途中参加も可能。

プレイヤーは八方向レバーで戦闘機を移動させ、ショットボタンで敵を破壊。途中でもう一つのアイテムボタンでいろいろなパワーアップマークを取ると、多彩な特殊攻撃ができるようになる。三機が破壊されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となる。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

アルバレスター

「大旋風」も空中戦を内容としたTVゲーム機。ファシストによるR国征服のための実験地区にされたS市の市民たちが、ファシストに対抗するため飛行隊"大旋風"（プレイヤー機とオプションの味方機六機）を編成し攻撃を開始する、というストーリー。画面は自動的タテスクロールで、破壊されつつある都市の上空から、敵機や地上の戦車を撃破し、また海上に出ると戦艦や海上砲台などを破壊していく。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

Aボタンでショット、Bボタンを押すと味方機となる"ヘルパー"が六機出現。このヘルパーは敵の攻撃を受けると、眼下の敵に向けて墜落していく。また再びBボタンを押すと六機がすべて敵に向かって体当たりしていく。さらにヘルパーがプレイヤー機の周りにフォーメーションを組み終わる前にBボタンを押すと、ヘルパーが爆弾となって大爆発を起こし、近くの敵を破壊することもできる。

このほか途中でアイテムも出現。これはパワーアップ、ヘルパー装備、プレイヤー機の追加と三種ある。プレイヤー機の持ち数が全部破壊されるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

大旋風

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.110

猫〈24〉

鎌先英太郎

残された三匹の仔猫がどうなるかなどとはあまり考えたことはなかった。母親であるブッちゃんを仔猫のギンが睨みあいに勝って追い出した後はパックス・ネコのクニーナという状態でずっと小康状態が続いていた。

アンコと呼ばれる仔猫だけが牝でギンとコブチの二匹は牡だった。

アンコは牡丹餅のようなカラーの猫である。かつてのブチの盟友クロによく似ている。寝ている姿は無雑作に投げられた雑巾のようでもあり、つぶれた牡丹餅のようでもある。

軀は生まれた時からずっと並外れて小さかった。ブッちゃんが仔猫たちの身の危険を感じて引越しをした時に最後まで放ってあったのがアンコであった。

親猫が仔猫を運ぶ時には首筋をくわえてゆくのだが、ブッちゃんが引越しをする時にも雲古のような仔鼠のような塊の仔猫の首筋をいちいち探しあて、律義にその首筋をくわえて運んでいった。

ローレンツも書いていたが、猫が引越しをする場合、体力がつよい仔猫から順番に運んでゆく。ひとつにもならない親猫のブッちゃんも刷りこまれている本能によって、猫の文法通りに行動したわけだ。

アンコがまとっている色彩は他の三匹の仔猫とくらべると異彩を放っていた。

他の三匹、マイケル、ギン、コブチはそれぞれに端正な色合いの猫であったのに、アンコだけがバランスが崩れていた。

三匹めまでは丹念につくりあげられたのに、それで精も根もつきてしまって四匹めのアンコにいたっては、もうどうでもいいやとまるで投げ遣りな状態で、残っている有り合わせの色でとりあえず色をつけて仕事をすませてしまった、という具合であった。

脚の色がおかしい。三本だけが黒で一本は白である。黒い脚の裏のゴムは黒であるのに白い脚の裏は可憐なピンクである。

アンコはこの一点だけでその牝性を主張しているようであった。

軀も、黒と濃い茶の二色がアンフォルメルに大胆に野獣派のようなつよいタッチで、色を塗るというよりも色をぶつけてあった。

顔はといえば黒と濃い茶のツートンカラーではもの足りないのか、白が混ってトリコロールになっている。

鼻から口にかけて三角型にマスクをかけたように黒で染められている。親猫のブチは鼻下にチョビ髭のような小さな黒点を蓄えていただけなのに、アンコにはそれが随分と拡大再生産されてしまって黒いマスク、ハードボイルドで有名な〝ブラック・マスク〟になってしまっている。

目の上の眉の位置に好好爺のような白く長い毛が眉毛のように生えていて、これがちょっとした風にも戦いでいた。秋風に戦ぐ薄の穂のような風情があった。

このアンコが軀を丸めて寝ていると例のクロの寝姿を連想させられ、私はいつも苦い悔恨の情にかられた。

はじめてクロとブチがわが家の周辺を走り回った日の頃、ある日強い風が立ち激しい雨があたりをたたいた。その翌日雨に洗われた鮮烈な緑の叢の中でボロ切れが投げすてられたようにして眠っていたクロを見た時を、風をうけ雨にうたれてクロが死んだと錯覚し衝撃をうけた自分を。

生命が一度うばわれてしまった以上、もはやどう手を尽しても取りかえしがきかないと打ちひしがれてしまった自分を。

その時うっすらと目を開けたクロにどう表現しようもないほどの安堵を感じた卑怯な自分を。

ちょっと手を触れようとしただけで脱兎のごとく勢いよく走り去ったクロに、心の中で両手をあげて萬歳をしてしまった単純な自分を、アンコの寝姿を見るたびにおもいだした。

ただアンコの寝姿はクロのそれとまったく同じだというわけでもなかった。

ちがいは眉の上の白い毛の塊りである。目を閉じているアンコの寝姿はこの長い白い眉毛によって非常な落ち着きを見せていた。長年生き続け世の中の酸いも辛いも知りぬいて解脱した長老が満足した人生を居眠りで温め楽しんでいるようなゆとりが、この白くて長い眉毛が風に戦ぐことによってかもし出され、何とも言えない暖かい風情が見る人の心を和ませてくれたものだった。

歴史はくりかえし、一度目は喜劇であるが二度目は悲劇になるともいう。

一度目の誕生日を迎えることなくして、アンコは近くの牡猫に襲われだした。昔日のブッちゃんと同じである。

記憶が朦朧として春霞につつまれてしまったかのようでいっこうに定かではないが、多分アンコの体格はブッちゃんよりも一回り小さかったのではないかしら。

軀が小さくて牡猫に襲われた後腰がぬけたようになりたどたどしい歩き方になっていることが多かった。哀れである。

乳首が赤く大きくなってきた。

また産れるなと家族でもアンコちゃんの出産が話題にあがるようになってきた。

気がつくとギンやコブチがアンコの上に乗って練習に励んでいることもある。

ブッちゃんの例があり家族はアンコの出産については全然心配していなかった。話題にのぼってくるのは出産の心配ではなくて、一足とびに今度はどんな毛色の猫が生れてくるのだろうか、何匹生れてくるのだろうかということであった。

家族は暗黙のうちに出産時にはブチの場合のように、アンコがギンとコブチを追い出してしまうことだろうとおもっていた。事実餌をたべる時などには力関係が変ってきて、アンコはギンやコブチを圧倒しだしていた。

ところが分らないものである。今回は二匹の牡ギンとコブチが残って、追い出されたのは仔を孕んでいるアンコであった。

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.35
2	−	マスター・オブ・ウェポン（タイトー） Master of Weapon(Taito)	7.67
3	2	天地を喰らう（カプコン） Dynasty Wars (Capcom)	6.80
4	3	ファイナルブロー（タイトー） Final Blow (Taito)	6.72
5	4	クラックダウン（セガ社） Crack Down (Sega)	6.50
6	−	アクトフェンサー（データイースト） Act-Fancer (Data East)	6.38
7	7	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	6.36
8	12	ゲイングランド（セガ社） Gain Ground (Sega)	6.13
9	5	ワルキューレの伝説（ナムコ） Valkyrie (Namco)	6.06
10	6	ドカベン（カプコン） Dokaben (Capcom)	6.00
11	8	ファイティングホーク（タイトー） Fighting Hawk (Taito)	5.82
12	15	上海 II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.77
13	10	トンマ（アイレム） Tonma (Irem)	5.64
14	−	ヘルファイアー（東亜プラン／タイトー） Hell Fire (Toaplan／Taito)	5.63
15	16	ラストサバイバー（セガ社） Last Survivor (Sega)	5.50
16	11	レッスルウォー（セガ社） Wrestle War (Sega)	5.34
17	24	ストライダー飛竜（カプコン） Strider (Capcom)	5.33
18	20	ダブルドラゴン II（テクノスジャパン） Doble Dragon II (Technos Japan)	5.22
19	17	達人（タイトー） Truxton (Taito)	5.19
20	13	四川省（アイレム） Sichuan (Irem)	5.14
21	18	イメージファイト（アイレム） Image Fight (Irem)	4.72
22	22	ギャラガ88（ナムコ） Galaga88 (Namco)	4.71
23	19	バーディトライ（データイースト） Birdie Try (Data East)	4.67
24	21	天聖龍（ジャレコ） Saint Dragon (Jaleco)	4.50
25	33	忍者龍剣伝（テクモ） Ninja Gaiden [Shadow Warriors] (Tecmo)	4.43

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.13
2	2	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games／Namco)	9.01
3	3	ウイニングラン（ナムコ） Winning Run (Namco)	8.30
4	4	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	8.28
5	7	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.64
6	5	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	7.36
7	6	エンフォース（タイトー） Enforce (Taito)	7.29
8	8	チェイスＨ.Ｑ.（タイトー） Chase HQ (Taito)	7.01
9	10	トップランディング（コックピット）（タイトー） Top Landing (Cockpit) (Taito)	6.79
10	11	パワードリフト（デラックス）（セガ社） Power Drift (Deluxe) (Sega)	6.67
11	9	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.65
12	12	メタルホーク（ナムコ） Metal Hawk (Namco)	6.54
13	13	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	6.02
14	14	コンチネンタルサーカス（タイトー） Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	6.01
15	15	ホットロッド（ジョイタイプ）（セガ社） Hot Rod (Joy) (Sega)	6.00

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	2	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	6.55
2	1	マージャンＧメン'89（日本物産） Mahjong G-man'89* (Nichibutsu)	6.25
3	3	アイドル放送局（システムサービス） Idol Parade* (System Service)	6.18
4	6	個人教授（ホームデータ） Private Teacher* (Home Data)	5.38
5	7	スキャンダル麻雀（日本物産） Scandal Mahjong* (Nichibutsu)	5.33

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名）	評価
1	1	トラックストップ（バリーミッドウェー） Truck Stop (Bally Midway)	8.00
2	2	バンザイラン（ウイリアムズ） Banzai Run (Williams)	7.25
3	3	タクシー（ウイリアムズ） Taxi (Williams)	6.50
4	5	バッドガールズ（ゴットリーブ／プリミア） Bad Girls (Gottlieb／Premier)	5.75
5	4	サイクロン（ウイリアムズ） Cyclone (Williams)	5.33

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

6月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	9.48
2	オフロード（レーランド）	9.24
3	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	8.52
4	ナーク（ウィリアムズ）	8.08
5	チェイスH.Q.（タイトー）	8.04
6	チーム・クォーターバック（レーランド）	7.76
7	サイバーボール（アタリゲームズ）	7.72
8	ロボコップ（データイースト）	7.61
9	アウトラン（セガ社）	7.54
10	パワードリフト（セガ社）	7.48
11	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.35
12	バッドデューズ〔ドラゴンニンジャ〕（データイースト）	7.31
13	ダブルドラゴンII（テクノス／ロムスター）	7.22
14	オペレーションウルフ（タイトー）	7.18
15	スーパーハングオン（セガ社）	7.13
16	720°〔スケートボード〕（アタリゲームズ）	7.12
17	アフターバーナー（セガ社）	7.10
18	ダブルドラゴン（テクノス／タイトー）	7.09
19	スーパースプリント（アタリゲームズ）	7.07
20	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	6.85
21	クォーターバック（レーランド）	6.85
22	トップスピード〔フルスロットル〕（タイトー／ロムスター）	6.79
23	ストリートファイター（カプコン）	6.70
24	ニンジャウォリアーズ（タイトー／ロムスター）	6.68
25	アサルト（ナムコ／アタリゲームズ）	6.64

ベスト・ニューアップライト

	機種名（メーカー名）	評価
1	ストライダー〔ストライダー飛竜〕（カプコン）	8.69
2	ターボアウトラン（セガ社）	8.24
3	メカナイズド・アタック（ＳＮＫ）	7.80
4	アパッチ3（辰巳／データイースト）	7.44

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ニンジャガイデン〔忍者龍剣伝〕（テクモ）	8.57
2	レッスルウォー（セガ社）	7.94
3	カベール（ＴＡＤ／ファブテック）	7.84
4	ボトム・オブ・ナインズ〔メインスタジアム〕（コナミ）	7.75
5	スプラッターハウス（ナムコ／シャープイメージ）	7.71
6	カプコンボウリング（カプコン）	7.56
7	ファイナルラウンド〔ハードパンチャー〕（コナミ）	7.46
8	スーパーマン（タイトー）	7.30
9	コブラコマンド（データイースト）	7.30
10	シノビ〔忍〕（セガ社）	7.24
11	ヒッポドローム〔ファイティング・ファンタジー〕（データイースト）	7.14
12	テトリス（アタリゲームズ）	7.12
13	チャンピオンシップ・スプリント（アタリゲームズ）	7.07
14	ヘビーユニット（タイトー／グランドプロダクツ）	7.00
15	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	6.97
16	ツィンコブラ〔究極タイガー〕（タイトー／ロムスター）	6.92
17	ロボキッド（ＵＰＬ／ニチブツ）	6.71
18	バブルボブル（タイトー／ロムスター）	6.65
19	ツィンイーグル（タイトー）	6.63
20	レジェンド・オブ・マカイ〔魔魁伝説〕（ジャレコ）	6.55

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	アースシェイカー（ウィリアムズ）	9.07
2	ジョーカーズ（ウィリアムズ）	8.73
3	サイクロン（ウィリアムズ）	8.34
4	タクシー（ウィリアムズ）	8.27
5	タイムマシン（データイースト）	7.74
6	ピンボット（ウィリアムズ）	7.32
7	バンザイラン（ウィリアムズ）	7.27

　《本紙特約》　調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

Nintendo US Filed Countersuit Against Atari Games/Tengen

Nintendo of America Inc., Redmont, WA, filed a countersuit on May 25 against Atari Games Corp., Milpitas, CA, and its subsidiary Tengen Inc., for infringing on Nintendo's rights to "Tetris". On the same day, US District Court in San Francisco denied a motion by Nintendo to temporarily restrain Tengen from distributing its independently manufactured, NES – compatible version of the video game "Tetris".

Concerning the announcement that Nintendo of America was licensed by Academy Soft/Elorg in Moscow for the home video version of "Tetris", Tengen filed a lawsuit on April 18 charging Nintendo of America and its Japanese parent, Nintendo Co., Ltd., Kyoto, with infringing Tengen's exclusive copyrights in its home video game "Tetris". Against Tengen's lawsuit, Nintendo filed a countersuit, seeking an injunction against further manufacture and sale of the "Tetris" cartridge by Atari Games and Tengen.

According to Nintendo, the video game "Tetris" is owned by Elorg, an agency of USSR government, which has exclusively licensed Nintendo to distribute "Tetris" for home video game systems. Nintendo's suit seeks to enforce the rights of the USSR government as well as Nintendo's exclusive rights. Tengen, which has just introduced a "Tetris" cartridge for play on the Nintendo Entertainment System (NES), claims rights from the USSR through a complex chain of sublicenses pertaining only to personel computers. However, a senior official of the USSR governmental agency, in an affidavit filed in connection with the lawsuit, stated that Elorg has not authorized anyone except Nintendo to distribute "Tetris" on home video game systems and that Tengen has never been granted such rights.

Commenting on the lawsuit, Howard Lincoln, senior vice president of Nintendo said, "We advised Atari Games and Tengen of our rights to "Tetris" and even gave a copy of our license agreement with Elorg. We also alerted all NES dealers of our exclusive rights in the game. Unfortunately, Atari Games and Tengen chose to proceed withe sales of the "Tetris" cartridge. We intend to enforce our rights as well as the rights of the USSR government. Elorg fully supports Nintendo's decision to file this countersuit."

On May 25, Judge Fern Smith of the US District Court in San Francisco denied a motion by Nintendo to temporarily restrain Tengen from distributing its NES-compatible "Tetris", Tengen reports. In her ruling, Judge Smith stated that "Nintendo has failed to meet the high standard necessary for this Court to grant the relief requested. Although Nintendo claims that it has the exclusive rights to the "Tetris" video cartridge, the moving paper fail to fully support this claim. Further, Nintendo has failed to show that it will be irreparably injured by allowing Tengen to meet its existing commitments."

According to Tengen, the request for a temporary restraining order accompanied Nintendo's response to a Tengen copyright infringement lawsuit filed in April. The lawsuit was filed after Tengen learned the Nintendo was claiming it had negotiated the rights to "Tetris" on the NES from Elorg. According to Tengen, the exclusive rights to "Tetris" for play on the NES and other computers had previously been granted by Elorg to Andromeda Software Ltd., London, UK. Those rights were transfferred to Mirror-Soft Ltd., UK, a subsidiary of Maxwell Communications, and Tengen acquired the exclusive rights to develop and market a NES version of the game from Mirrorsoft in May 1988.

Atari Games released its arcade version of "Tetris" since February. Tengen began taking orders for its NES-compatible "Tetris" cartridges at Winter Consumer Electronis Show (WCES) in January and began shipping the product earlier May. Tengen's "Tetris" is currently available in retail outlets nationwide – Tengen explains.

The struggle for NES-compatible cartridges on the court will continue between Atari Games/Tengen and Nintendo.

Tengen's "Tetris" for NES

Nintendo's "Tetris" for NES

Jaleco Ltd. Announced Result For '88

On May 19, Jaleco Limited announced that its revenue increased 20% but net income decreased 18% for its fiscal year ended at the end of March 1989. According to it, Jaleco's coin-op videos and cabinets sales grew 92%, while home videos sales stood at a 2.9% growth. Sales of home videos for NES increased conspicuously, making up for the downturn of those for domestic "FC".

According to Namco, the revenue for fiscal year from April 1988 to March 1989 totaled 9,684 million yen (up 20.1% over the preceding year), net income stood at 517 million yen (down 18.1%), and net income per share was 62.06 yen. The revenue consisted of 2,882 million yen (28.8% of total) of coin-op videos and cabinets sales, and 6,176 million yen (63.8%) of home video sales.

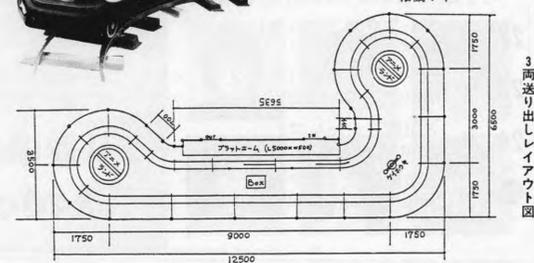
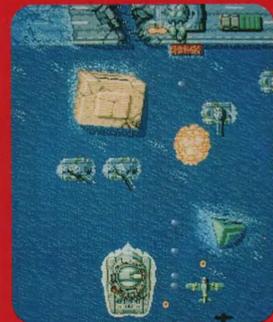
Namco Ltd. Reports Its Earnings '88

On May 22, Namco Limited, Tokyo, announced that both revenue and net income for fiscal year ended at the end of March 1989 increased about 20%, compared to the preceding year. According to it, sales of coin-op games and kiddie rides showed a high 47% growth, and Namco will concentrate further on R&D of coin-op videos.

According to Namco, its revenue for fiscal year from April 1988 to March 1989 totaled 41,510 million yen (up 18.7% over the preceding year), net income stood at 1,926 million yen (up 20.6%), and net income per share was 47.32 yen. A look at the revenue breakdown shows: 6,773 million yen for coin-op games and rides sales (16.3% of total), 17,796 million yen for home videos sales (42.9%), and 16,492 million yen for operation income (39.7%). Of the home videos manufactured and sold by Namco, the majority are Nintendo's "Family Computer (FC)" versions, being marketed based on the agreement that expires at the end of July 1989.

Compared to Nintendo's agreements with the other "Third Party" manufacturers of game cartridges for Nintendo "FC", this agreement specifies favorable conditions for Namco, and it is being watched with interest if they sign an agreement again, and if signed, what conditions are specified, etc. Since Namco is not directly involved in the NES market, its home videos department will be greatly affected by the agreement.

Editor: *Masumi Akagi*

Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート
TAITO
第3次世界大戦勃発!!
平和と自由を取りもどすための
壮絶な闘い!!
MASTER OF WEAPON™
マスター オブ ウェポン
© TAITO CORP 1989
▶ストーリー◀
西暦19XX年、第3次世界大戦勃発———。地球は異形の生物の行きかう地獄と化した。人類は苛酷な生存競争を勝ち抜くため、自己思考型コンピューター——— "ゴッドシステム" と呼ばれる4体のコンピューターを創り、それに従うことで生き延びようとした。
西暦200X年、1人の少年が管理センターに送られようとしていた。コンピューターに管理されることに慣れた人々が失ってしまった自由への希望を持ったために………。
▶ゲーム概要◀
このゲームは、少年"ユキヲ"がゴッドシステムに反抗し、真の自由と平和を取り戻す迄を描いた全く新しいサイバーシューティングゲームです。プレイヤーは "ユキヲ" の分身となり、多彩なオプションウエポンを使いながら全6面をゴッドシステムと闘います。
征服軍を相手に
飛行隊「大旋風」の
運命は.
大旋風™
企画開発 ㈱東亜プラン
▶ストーリー◀
193X年、ファシストによるR国征服が計画された。その計画の実験モデル地区としてオアシスから発展した小都市S市が標的にされた。市民達が、その計画に気がついても行動をおこさないように生活用水や食料などに人間を少しずつ無気力にする薬が混ぜられた。不審に感じた小数の人は用水や市販の食料を使わずに生活し事態を外部に知らせる為、伝書鳩や魚にSOSの文字を書き放ったが、ことごとく捕獲され、なすすべのなくなった人々は、対戦すべく勇者をたて征服軍の目のとどかぬ森に簡易基地を造り、反征服飛行隊「大旋風」を結束した。しかし、完成を目前に基地は征服軍に発見されてしまった。征服軍隊は、それらを破壊するべく出動を開始した。もう時間はない。飛行隊「大旋風」は基地の完成を待たず、今、飛びたった。
ファミリーライフで楽しめる可愛いいマシン。
ひだり、みぎの2つのボタンで動かし景品をねらい、残りの一つのボタンで景品をつかみます。かわいい景品が沢山入っていますので、いつもプレイヤーでいっぱいです。
ぴっくるピッキー™
〔業務内容〕アミューズメント・マシンの製造・販売・ゲーム場運営 / 映像カラオケの販売・リース・サービス ビリヤードの販売・リース・サービス S.P.ロボットのレンタル・販売・イベント企画
株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)222-4888(大代表)